

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Karakter Sosial dan Budaya

a. Pengertian Karakter Sosial

Karakter ialah watak, perilaku, tabiat, akhlak, atau kepribadian yang ada pada diri individu yang terbentuk berdasarkan hasil internalisasi berbagai kebajikan yang diyakini dan mendasari cara pandang, berpikir, sikap, dan cara bertindak individu tersebut (Ratih et al., 2020). Karakter ialah perbedaan karakteristik antara individu satu dengan individu lain yang terwujud dalam perilaku yang sesuai dengan kaidah moral di kehidupan sehari-hari (Yusuf, 2019).

Karakter sosial merupakan sifat atau watak yang ada dalam kehidupan individu sehingga menjadi kebiasaan dalam berinteraksi dengan individu lain dalam masyarakat (Solihah, 2017). Karakter sosial ialah tingkah laku individu yang umum dilakukan sesuai dengan kemauan ketika melakukan interaksi di setiap situasi (Putri et al., 2023). Manusia memiliki karakter atau wataknya masing-masing dalam berinteraksi sosial yang menunjukkan tindakan kita menjadi kebiasaan. Menurut (Wardati, 2019) karakter sosial mengalami perubahan dan berkembang sehingga perkembangan tersebut menjadi pola-pola yang tetap dan hal itu menjadi karakteristik yang khas bagi setiap orang.

Dari pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa karakter sosial ialah sifat atau watak yang terbentuk oleh setiap individu ketika berinteraksi sosial dan memiliki ciri khas individu tersebut dalam bertingkah laku. Karakter sosial yang terbentuk melalui faktor lingkungan sosial tiap individu. Lingkungan sosial sangat berpengaruh besar bagi pembentukan karakter individu, hal ini menjadi sorotan bagi setiap orang untuk memilih dan memilah lingkungannya.

b. Pengertian Karakter Budaya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia budaya bermakna pikiran, akal budi, adat istiadat, dan kebiasaan yang sulit untuk diubah. Budaya ialah suatu cara hidup bersama yang diwariskan secara turun-temurun. Budaya yang terbentuk ialah dari adat istiadat, bahasa, bangunan, pakaian, dll (Rosliya, 2016). Menurut Koentjaraningrat kebudayaan ialah keseluruhan gagasan dan karya manusia yang harus dibiasakan dan belajar dari keseluruhan budi pekertinya. Karakter budaya merupakan sifat manusia yang menggambarkan masyarakat dan warga negara yang baik, berdasarkan nilai-nilai sosial yang dipengaruhi oleh budaya masyarakatnya, dengan adanya nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa (Suyitno, 2012).

Dapat diambil kesimpulan bahwa budaya adalah kegiatan berkomunikasi dengan menafsirkan setiap cara hidup dan aktivitas mereka sebagai manusia bersimbol daerahnya. Karakter budaya yang

dimaksud ialah individu atau sekelompok individu yang memiliki karakter dalam berbudaya sesuai dengan daerah setempat tanpa memandang ras, lingkungan, pendidikan, dan faktor lainnya.

c. Nilai Karakter Sosial dan Budaya

Manusia terlahir menjadi makhluk sosial. Manusia tidak bisa hidup tanpa berdampingan dengan manusia lain. Manusia disebut sebagai makhluk sosial karena pada dasarnya manusia memiliki karakter yang berbeda-beda. Pada kehidupan sehari-hari, manusia sebagai makhluk sosial yang tidak bisa hidup antara satu sama lain. Adanya interaksi ini kita dapat bertukar informasi, memenuhi kebutuhan masing-masing, dan saling membantu antar sesama.

Berikut karakter manusia sebagai makhluk sosial menurut (Akyuni et al., 2021):

- 1) Bergotong royong
- 2) Mengedepankan kepentingan bersama
- 3) Ikut andil dalam kegiatan musyawarah
- 4) Saling membantu
- 5) Menaati peraturan
- 6) Menerima perbedaan
- 7) Aktif dalam organisasi masyarakat

Contoh diatas menunjukkan bahwa manusia ialah makhluk sosial yang membutuhkan antara satu sama lain. Sikap kita dalam berinteraksi sosial akan mencerminkan karakter dan kepribadian tiap

individu. Semakin sering berinteraksi sosial maka karakter sosial yang terbentuk dalam diri terbentuk dengan baik. Maka dari itu, pentingnya berinteraksi dengan orang lain agar kita tahu karakter-karakter yang dimiliki oleh orang lain. Sehingga, dengan kita mengetahui karakter dari orang lain kita akan mudah memahami karakter orang lain dan sosial-emosi yang ada dalam diri dapat terkontrol dengan baik.

Selain sebagai makhluk sosial, manusia juga disebut sebagai makhluk berbudaya. Karena manusia memiliki akal budi dan perasaan yang mana manusia akan berusaha terus menciptakan segala sesuatu seperti benda-benda baru untuk memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani. Manusia memiliki kodratnya yang terikat pada lingkungan dalam menciptakan lingkungan sosial, ekonomi, politik, budaya dan alam. Adapun nilai budaya yang diterapkan ialah (Amanda, 2022) :

1. Sopan santun
2. Menghargai orang lain
3. Cinta budaya
4. Kebersamaan
5. Disiplin

Melalui program pembentukan karakter, profil pelajar pancasila pada kurikulum merdeka memuat karakter dan kompetensi yang dibutuhkan untuk menjadi generasi bangsa yang berkarakter di usia dini. Profil pelajar pancasila memiliki arti menjadi pelajar yang memiliki nilai atau karakter pancasila yang mempunyai jati diri yang

tanggung sebagai warga negara Indonesia serta peduli dan cinta terhadap tanah airnya dan ikut andil dalam berpartisipasi mengatasi masalah global dengan rasa percaya diri (Irawati et al., 2022). Profil pelajar pancasila mendefinisikan bahwa kompetensi serta karakter perlu dibangun dalam diri setiap individu sedari dini. Pembentukan karakter yang tepat di usia dini akan menjadikan karakter peserta didik yang lebih baik. Adapun menurut (Kemendikbudristek, 2022) profil pelajar pancasila terbagi menjadi 6 dimensi, yaitu :

1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak mulia
2. Berkebhinekaan Global
3. Bergotong Royong
4. Mandiri
5. Bernalar kritis
6. Kreatif

Hal ini menjadi dasar rujukan peneliti untuk melakukan penelitian ini dalam pembentukan karakter melalui pembiasaan berbahasa Jawa. Adapun indikator karakter sosial dan budaya yang peneliti ambil, ialah :

1. Sopan dan santun
2. Berbudaya/ cinta budaya
3. Tanggung jawab
4. Disiplin
5. Berakhlak mulia

6. Berkebhinekaan global
7. Gotong royong
8. Kreatif

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa karakter anak usia dini perlu dibina dan diarahkan dengan sedemikian rupa agar terbentuknya karakter sosial dan berbudaya. Tidak hanya berperilaku sosial saja, tapi juga harus memerhatikan lingkungan kita yang mana disebut dengan budaya. Budaya memuat tradisi, kesenian, dan kebiasaan yang ada pada masyarakat lingkungan kita tinggal. Karakter berbudaya penting untuk dibentuk agar generasi muda bangsa kita tidak meninggalkan tradisi, kesenian, dan kebiasaan setempatnya. Salah satunya yaitu berbahasa daerah dengan baik dan benar. Bahasa merupakan salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia. Dengan berbahasa yang baik dan benar akan melahirkan karakter sopan dan santun serta berbudaya.

2. Bahasa Jawa

a. Pengertian Bahasa Jawa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pada tahun 2008 di halaman 103 bahasa didefinisikan sebagai lambang, sedangkan bahasa menurut istilah ialah sebagai alat komunikasi yang berupa sistem lambang yang dihasilkan dari alat ucap manusia. Bahasa ialah alat berkomunikasi yang didalamnya terdapat deretan bunyi yang bersistem, berbentuk lambang, bersifat arbitrer, bermakna,

konvensional, universal, bervariasi, dinamis dan alat interaksi sosial yang digunakan dalam berekspresi dengan individu-individu lain serta kelompok sosial yang digunakan sebagai alat berkomunikasi dan identitas dari individu tersebut (Noermanzah, 2019). Menurut (Sari, 2015) bahasa merupakan sarana komunikasi antara individu satu dengan individu lain untuk mendapatkan informasi.

Bahasa Jawa digunakan dalam masyarakat Jawa untuk berkomunikasi dan bahasa Jawa merupakan bagian dari satu kebudayaan Indonesia. Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang harus dijaga agar tetap ada (Dewi et al., 2016). Bahasa Jawa dipergunakan pada daerah Jawa seperti Jawa Tengah, Yogyakarta dan Jawa Timur. Tiap daerahnya memiliki dialek bahasa Jawa yang berbeda-beda.

Bahasa Jawa menjadi bagian dari kebudayaan yang ada di Indonesia, pembinaan dan pengembangan yang ada masih tetap dalam bingkai budaya Indonesia (Sholikhah, 2019). Bahasa Jawa lahir dan berkembang di Indonesia sebagai salah satu identitas negara yang didalamnya terdapat nilai-nilai luhur yang di wariskan secara turun-menurun oleh nenek moyang kita. Pada bahasa Jawa didapat adanya bahasa formal dan informal, serta dalam bahasa Jawa mempunyai ragam tingkatan bahasa.

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa bahasa Jawa ialah alat komunikasi yang dipakai oleh masyarakat daerah Jawa

untuk berkomunikasi dan bertukar informasi. Bahasa Jawa merupakan salah satu kebudayaan daerah yang perlu dipertahankan agar identitas negara yang dilahirkan secara turun temurun oleh nenek moyang kita tidak menghilang.

b. *Unggah-ungguh* Bahasa Jawa

Unggah-ungguh dapat diartikan sebagai sebuah etika. Banyak masyarakat Jawa menyebut unggah-ungguh sebagai sikap sopan santun yang patut ditiru dan diterapkan di kehidupan bermasyarakat (Machrohah, 2023). *Unggah-ungguh* bahasa Jawa ialah norma yang berasal dari masyarakat Jawa yang mengatur cara berbicara dan berperilaku dengan sopan, memperhatikan siapa yang menjadi lawan bicara, dan mempertimbangkan situasi untuk menjaga rasa hormat dan harga diri (Arfianingrum, 2020).

Tingkat tutur kata dalam bahasa Jawa menunjukkan adab sopan santun dalam berperilaku dan bertutur kata dalam masyarakat Jawa. Adanya tingkatan tutur kata bahasa Jawa agar masyarakat saling menghormati dan menghargai orang lain dan bertutur kata dengan santun kepada lawan bicaranya. Kita mengenal strata penggunaan bahasa Jawa atau unggah-ungguh basa sebagai struktur tata bahasa Jawa. Secara umum, tata bahasa Jawa terdiri dari dua tingkatan yaitu Ngoko dan Krama. Ngoko terbagi menjadi dua yaitu Ngoko Lugu dan Ngoko Alus. Krama juga terbagi menjadi dua yaitu Krama Lugu dan Krama Alus (Arfianingrum, 2020). Secara etik unggah-ungguh bahasa

Jawa terdiri atas Ngoko Lugu, Ngoko Alus, Krama Lugu, dan Krama Alus.

1) Ragam Ngoko

Ragam Ngoko merupakan *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang memuat inti leksikon Ngoko dalam ragam Ngoko bukan yang lain. Afiks yang muncul dalam ragam ngoko berbentuk seperti *di-*, *-e*, *dan -ake*. Ragam Ngoko digunakan jika seseorang mempunyai hubungan yang baik dengan seseorang atau status sosialnya lebih tinggi daripada lawan bicaranya. Hal ini seperti kita berbicara kepada teman ataupun orang yang lebih muda.

a) Ngoko Lugu

Ngoko Lugu merupakan bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang keseluruhan kosakatanya berbentuk Ngoko dan Netral (leksikon Ngoko dan Netral). Tanpa terselip leksikon Krama, Krama Inggil atau Krama Andhap, baik untuk O₁, O₂, maupun (O₃). Afiks yang digunakan ialah afiks *di-*, *-e*, *dan -ake* bukan afiks *dipun-*, *-ipun*, *dan -aken*.

b) Ngoko Alus

Ngoko Alus yaitu bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang didalamnya bukan hanya terdiri dari leksikon Ngoko dan Netral saja, tetapi terdiri atas leksikon Krama, Krama Inggil, atau Krama Andhap. Ngoko Alus digunakan untuk

menghormati teman bicara. Afiks yang digunakan ialah penanda leksikon ngoko *di-*, *-*, dan *-ne*.

2) Ragam Krama

Ragam Krama ialah *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang memuat inti leksikon Krama dalam ragam krama bukan yang lain. Afiks yang muncul dalam ragam krama berbentuk afiks *dipun-*, *ipun*, *-aken*. Ragam krama digunakan oleh seseorang yang belum akrab dengan lawan bicaranya dan seseorang yang merasa lebih rendah status sosialnya dari lawan bicara.

a) Krama Lugu

Krama Lugu adalah ragam Krama yang tingkat kehalusan bahasanya lebih rendah dibandingkan dengan Ngoko Alus, Afiks krama lugu sering muncul afiks ngoko *di-*, *-e*, dan *-ake* daripada afiks *dipun-*, *ipun*, dan *-aken*.

b) Krama Alus

Krama Alus yaitu bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang didalamnya terdapat semua leksikon Krama dan dapat ditambah leksikon Krama Inggil dan Krama Andhap. Tingkat kehalusan krama alus dengan kadar kehalusan yang tinggi.

Digunakan untuk menghormati lawan bicaranya, biasanya dipakai jika berbicara dengan orang yang lebih tua atau status sosialnya lebih tinggi. Afiks yang digunakan ialah *dipun-*,

ipun, dan –aken cenderung sering muncul daripada afiks *di-*, *-e*, dan *–ake*.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahasa Jawa ialah salah satu kebudayaan daerah Jawa yang menjadi alat komunikasi masyarakat Jawa dalam berbicara dan bertukar informasi. Bahasa Jawa mempunyai tatanan bahasa Jawa yang disebut *unggah-ungguh*. Tatanan ini terbagi menjadi dua macam yaitu Ngoko dan Krama. Ngoko digunakan untuk menghormati sesame atau sebaya. Krama digunakan untuk menghormati yang lebih tua memiliki tingkatan yang lebih tinggi dari kita.

3. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan merupakan hal yang paling disenangi anak-anak. Permainan ada dua jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Menurut (Mulyani, 2016) permainan merupakan salah satu unsur budaya yang ada di masyarakat yang diwariskan turun temurun oleh leluhurnya, dan mengalami perkembangan seiring berjalannya waktu.

Permainan tradisional ialah salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia. Permainan tradisional ialah permainan yang diwariskan oleh para leluhur secara turun temurun yang terdapat berbagai unsur dan nilai yang terkandung serta memiliki kegunaan bagi yang memainkannya (Ariana, 2016). Permainan tradisional ialah salah satu

sarana hiburan bagi anak, permainan memiliki beberapa manfaat yaitu bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak. Selain itu, permainan tradisional dapat menumbuhkan kejujuran, kerjasama, sportif, tolong-menolong, tanggung jawab, disiplin dan lainnya yang membangun dan membentuk karakter anak (Husein MR, 2021).

Permainan tradisional menjadi sebuah sarana bermain anak untuk berekspresi dan merupakan unsur kebudayaan pada tiap daerah yang ada di Indonesia. Setiap daerah pasti mempunyai permainan tradisionalnya masing-masing. Hampir beberapa permainan tradisional di Indonesia memiliki kesamaan, namun yang membedakannya adalah cara bermain dan nama permainannya. Permainan tradisional kini hampir punah. Banyak anak-anak zaman sekarang lebih memilih memainkan permainan modern atau *games* yang ada pada *gadget*. Permainan tradisional mengandung nilai kebersamaan dan sosial yang tinggi. Namun, permainan menggunakan *gadget* menyimpang jauh dari permainan tradisional yang mana berbentuk permainan individual. Permainan tradisional memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan anak sehingga permainan tradisional tidak boleh dianggap remeh.

Permainan tradisional memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang perlu dilestarikan. Unsur kebudayaan yang terkandung pada tiap permainan tradisional memiliki ciri khas dan keunikan tiap daerah. Sehingga, permainan tradisional merupakan sarana untuk

mengenalkan kebudayaan daerah kepada anak-anak dan memuat nilai sosialisasi dalam kehidupan bermasyarakat. Permainan tradisional mampu membentuk karakter anak memiliki sikap sosial dan kebudayaan, maka dari itu permainan tradisional perlu kita lestarikan dan kenalkan kepada generasi muda penerus bangsa agar permainan tradisional tidak punah.

Permainan tradisional kini jarang kita lihat di masyarakat seperti permainan congklak, engklek, cublak-cublak suweng, lompat tali, dan lain-lainnya. Kebanyakan dari anak-anak zaman sekarang melakukan permainan *gadget* secara online. Hal ini berbanding terbalik dengan anak-anak zaman dahulu sebelum berkembangnya permainan menggunakan *gadget*. Maka, tugas penting bagi kita adalah mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional sedari mereka kecil agar tidak punahnya permainan tradisional yang mana merupakan salah satu unsur kebudayaan bangsa Indonesia.

★ Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan permainan tradisional ialah jenis permainan rakyat yang diwariskan secara turun-temurun yang berasal dari setiap daerah dari generasi ke generasi. Salah satunya yaitu permainan tradisional daerah Jawa, antara lain : Cublak-cublak suweng, Congklak, Lompat tali, Engklek, dan sebagainya. Teknik permainan tradisional pada tiap daerahnya sering terdapat perbedaan.

b. Ragam Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki banyak jenis permainannya. Di setiap daerah memiliki permainan yang unik dan menarik. Permainan tradisional ada yang menggunakan alat untuk bermain dan ada yang menggunakan lagu-lagu daerah saja. Maka dari itu, permainan tradisional memiliki nilai kearifan lokal yang didalamnya memuat kebudayaan-kebudayaan daerahnya sendiri. Seperti bahasa daerah yang digunakan selama permainan, lagu daerah, alat bermain dan lainnya.

1) Permainan Congklak

Permainan congklak memiliki nama yang berbeda-beda pada tiap daerahnya, seperti : di Jawa permainan ini dikenal sebagai *congklak*, *dakon*, *dhakon* atau *dhakonan*. Pada daerah Sumatera permainan ini dikenal dengan congklak. Pada daerah Sulawesi permainan ini dikenal dengan *mokaotan*, *maggaleceng*, *anggalacang* dan *nogarata* (Lacksana, 2017).

Permainan congklak pada zaman dahulu untuk masyarakat Jawa kuno digunakan untuk menghitung musim tanam dan musim panen. Untuk beberapa daerah yang ada di Sulawesi permainan congklak dimainkan ketika ada kerabat yang meninggal dunia. Budaya tiap daerah yang terkandung dalam permainan tradisional memiliki perbedaan yang signifikan seperti contoh diatas. Hal ini

yang berarti permainan tradisional memiliki nilai kebudayaan yang tinggi.

Bermain congklak bagi sebagian orang mungkin dianggap sulit. Karena permainan ini memerlukan konsentrasi dan ketelitian dalam memainkannya. Cara bermain congklak di tiap daerah hampir sama yaitu terdiri dari 2 orang dan alat yang digunakan yaitu congklak. Biji yang digunakan beragam jumlahnya. Biji tersebut dibagi pada tiap lubang yang ada pada congklak sehingga memiliki jumlah yang sama. Kemudian, pemain pertama mengambil biji pada salah satu lubang kemudian menaburkan biji tersebut pada tiap lubang sesuai dengan jumlah biji. Menaburkan biji sampai pada biji jatuh pada lubang yang kosong di sisi kita dan di sisi lawan. Tiap menaburkan biji, ketika melewati rumah kita atau lubang besar yang ada di sisi kanan atau kiri, kita harus menaburkan biji ke dalam lubang tersebut. Biji yang paling banyak terkumpul pada rumah ialah pemenangnya.

2) Permainan Engklek

Engklek ialah permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang diberi gambar kotak-kotak untuk di lompati dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya (Nurus, 2020). Permainan engklek bermanfaat untuk melatih fisik dan motorik kasar pada anak. Selain itu, permainan tradisional ini

melibatkan 2-5 orang dalam bermain yang mana selain melatih fisik anak permainan ini juga melatih sosial-emosional anak.

Cara bermain permainan engklek yaitu permainan ini membutuhkan alat berupa batu atau potongan kecil keramik untuk di lempar di kotak-kotak. Permainan engklek mula-mula pemain menggambar kotak-kotak pada bidang datar. Kemudian, batu dilempar pada kotak pertama dan pemain melompat pada kotak kedua. Karena kotak yang berisi batu atau potongan kecil keramik tidak boleh di injak. Pemain dinyatakan gugur jika menginjak kotak yang berisi batu, menginjak garis, dan melempar batu keluar garis kotak.

Nilai yang terkandung dalam permainan engklek ialah melatih kedisiplinan, bersosialisasi, dan ketangkasan. Pemain harus mematuhi peraturan yang berlaku dalam permainan. Permainan engklek dapat membentuk jiwa karakter sosial anak.

3) Permainan Cublak-cublak Suweng

Permainan cublak-cublak suweng ialah permainan tradisional yang berasal dari Jawa Tengah yang biasanya dimainkan oleh anak perempuan antara 3 orang atau lebih (Ervanda & Fuadah Z., 2020).

Permainan tradisional ini sejak lama digunakan walisongo sebagai metode berdakwah dalam menyebarkan agama islam di pulau Jawa. Seni budaya yang ada pada permainan ini berupa gamelan, tembang, ataupun karya lainnya yang digunakan Sunan Giri dalam

berdakwah menggunakan kebudayaan Jawa. Selain nilai budaya, permainan cublak-cublak suweng dapat meningkatkan koordinasi motorik pada anak, konsentrasi, mengembangkan rasa empati dan melatih anak untuk mengontrol emosinya. Permainan tradisional cublak-cublak suweng sebuah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan perkembangan sosial anak, karena permainan ini melibatkan interaksi sosial antara pemain sehingga dapat melatih anak untuk bersosialisasi dan bekerjasama (Iswinarti, 2017).

Cara bermain permainan cublak-cublak suweng yaitu permainan ini dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 3 orang atau lebih. Kemudian alat yang digunakan pada permainan ini yaitu menggunakan suweng (subang) atau kerikil yang kemudian akan digenggam pada salah satu pemain. Para pemain diminta untuk menyanyikan lagu “cublak-cublak suweng” selama permainan berlangsung.

4) Permainan Lompat Tali

Permainan lompat tali ialah permainan lompatan secara berpasangan atau dengan cara skipping dengan memegang kedua ujung tali dan menganyungkannya melalui kepala dan kaki secara berulang (Putri et al., 2021). Permainan lompat tali melatih fisik dan otot agar terstimulasi. Selain itu, lompat tali juga melatih

perkembangan sosial anak dengan bermain secara berkelompok yang melibatkan kerjasama pemain.

Adapun cara bermain permainan lompat tali yaitu bisa dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 3 orang atau lebih. Alat yang digunakan pada permainan ini yaitu anyaman karet yang di anyam hingga membentuk tali panjang. Dua orang pemain yang bertugas untuk mengayunkan tali dan pemain yang lain melompat. Pemain dinyatakan gugur jika tali tersangkut sewaktu melompat.

5) Permainan Gobak Sodor

Permainan gobak sodor merupakan permainan tradisional beregu yang menerapkan nilai kebersamaan dan kerjasama yang tinggi (Puspitasari et al., 2022). Permainan ini mampu memberikan stimulus anak untuk menerapkan sikap kerjasama untuk memperoleh kemenangan tim (Anggraini & Nurhafizah, 2020).

Adapun cara bermain permainan gobak sodor yaitu pemain membuat garis-garis pada lapangan seperti pada lapangan bulu tangkis. Kemudian permainan ini terbagi menjadi dua tim 3-5 orang. Satu tim menjadi penjaga benteng dan tim lain menjadi pihak yang berusaha masuk pada benteng tersebut. Tim penjaga benteng harus menjaga lapangan sesuai dengan garis horizontal dan vertikal, sedangkan tim lawan bergerak memasuki garis batas. Jika tim lawan berhasil melewati garis dan penjagaan tim tersebut menang.

c. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik bagi perkembangan emosi dan sosial anak. Dengan dikenalkannya permainan tradisional pada anak, maka dapat membantu anak untuk berinteraksi sosial dan mengenalkan kebudayaan yang ada pada permainan tradisional. Melalui permainan tradisional, nilai sosial seperti kerja sama dan sportivitas membantu melatih pembentukan karakter sosial anak. Selain itu, pada permainan tradisional mengandung unsur kebudayaan seperti lagu-lagu daerah yang digunakan pada permainan, bahasa daerah, dan alat yang digunakan untuk permainan.

Menurut Lastiningrum dalam (Sholikhah, 2019) manfaat permainan tradisional adalah :

- 1) Manfaat untuk aspek jasmani, terdapat unsur kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan.
- 2) Manfaat untuk aspek psikologis, memuat kemampuan berpikir, berhitung, kemampuan membuat strategi, mengatasi hambatan, daya ingat, kreativitas, fantasi, serta perasaan irama.
- 3) Manfaat aspek sosial, meliputi kerjasama keteraturan, hormat menghormati, rasa malu.

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan tradisional memiliki berbagai manfaat dari berbagai aspek. Hal ini dengan adanya manfaat tersebut dapat membantu

perkembangan sosial serta budaya anak dalam bersosialisasi dalam masyarakat.

Menurut (Andriani, 2021) manfaat permainan tradisional dalam membentuk karakter anak, adalah :

- 1) Permainan tradisional melahirkan suasana suka cita dan menumbuhkan rasa kebersamaan dan menciptakan kerukunan.
- 2) Permainan tradisional dibangun secara bersama-sama dengan keputusan dan kesepakatan bersama sehingga bisa bermain dengan adil. Dengan begitu anak dapat tumbuh di kehidupan bermasyarakat yang memiliki kepribadian bertanggung jawab atas keputusan bersama.
- 3) Permainan tradisional mampu mengasah anak. Mulai dari otot atau sensor motoric anak dan juga mengasah daya cipta dan imajinasi anak dalam masa pertumbuhannya.
- 4) Permainan tradisional mampu membuat anak memanfaatkan bahan-bahan untuk bermain menggunakan bahan yang ada disekitarnya. Hal ini dapat mendorong anak untuk berinteraksi dan mengamati lingkungan sekitarnya.
- 5) Permainan tradisional memiliki hubungan yang erat dan akan melahirkan penghayatan terhadap kenyataan hidup manusia meliputi bagaimana cara pandang anak terhadap kehidupan nyata manusia.

- 6) Permainan tradisional dapat mengenalkan pendidikan partisipatoris, artinya anak memiliki kesempatan untuk berkembang sesuai dengan tahap pertumbuhan jiwanya.

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat dari permainan tradisional dalam membentuk karakter anak sangat banyak sekali. Dengan adanya permainan tradisional anak mampu bertumbuh kembang dan bersosialisasi dengan teman sebayanya tanpa memandang apapun. Permainan tradisional mengenalkan anak dari sudut pandang kenyataan hidup dalam bermasyarakat. Serta anak dapat mengenal bagaimana cara berinteraksi dalam masyarakat di kehidupan sehari-hari. Serta anak dapat melihat kebudayaan daerahnya melalui interaksi langsung dan pengamatan langsung tanpa menggunakan teknologi canggih yang berkembang pesat sekarang ini.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan Sholikhah, (2019) dengan judul “Implementasi Bahasa Jawa dan Dolanan Nusantara dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa di SD Antawirya (*Islamic Javanese School*), Junwangi Krian”. Jenis penelitian yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan kualitatif metode studi kasus. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan dan faktor pendukung dan penghambat dari implementasi bahasa Jawa dan dolanan Nusantara dalam membentuk perilaku sosial peserta didik. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan bahasa Jawa dalam membentuk perilaku sosial ada tiga cara, yaitu : Pembiasaan,

Keteladanan, dan Memberi Nasehat. Faktor pendukung dari implementasi ini ialah berasal dari faktor internal dan eksternal seperti kerja sama guru, sikap guru, rasa semangat dari guru, dukungan dari orang tua wali, kurikulum, fasilitas dan lingkungan. Hambatan dari implementasi ini ialah kurangnya pembiasaan di luar sekolah menggunakan bahasa Jawa krama.

Penelitian relevan yang kedua dari Ervanda, Y., et al, (2020) dengan judul “Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng dari Provinsi Yogyakarta dan Pembentukan Karakter Tanggung Jawab pada Peserta Didik MI/SD di Indonesia”. Jenis penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode studi pustaka (*library research*). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak dari permainan cublak-cublak suweng di zaman sekarang serta pelaksanaan permainan cublak-cublak suweng dalam membentuk karakter tanggung jawab. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui pembiasaan pelaksanaan permainan tradisional cublak-cublak suweng dapat membentuk karakter dari nilai yang terkandung pada permainan tersebut. Melalui bermain anak dapat mengembangkan karakter tanggung jawab, karakter tanggung jawab bisa terbentuk melalui permainan ini karena permainan cublak-cublak suweng mengajarkan anak untuk bisa sportifitas, mengemban peran masing-masing sehingga anak bisa bertanggung jawab terhadap dirinya dan oranglain.

Penelitian relevan yang ketiga dari Fatimatuz Zahro (2022), dengan judul “Pengaruh Pembiasaan Berbahasa Jawa Krama Terhadap Pembentukan Karakter Sopan Santun Siswa Kelas IV di SD Miftahul Falah Pati Tahun

2022/2023”. Jenis penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode kuantitatif dengan teknik analisis korelasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang pengaruh pembiasaan berbahasa Jawa krama terhadap pembentukan karakter sopan santun siswa kelas IV. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui pembiasaan berbahasa Jawa krama terdapat pengaruh terhadap pembentukan karakter sopan santun siswa kelas IV.

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Yang Relevan

No	Identitas	Persamaan	Perbedaan
1.	Al Mar'atus Sholikhah (2019), dengan judul “Implementasi Bahasa Jawa dan Dolanan Nusantera dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa di SD Antawirya (<i>Islamic Javanese School</i>), Junwangi Krian”.	a. Membahas pelaksanaan pembiasaan berbahasa Jawa dan permainan tradisional dalam membentuk karakter sosial. b. Jenis penelitian menggunakan penelitian kualitatif.	Peneliti terdahulu membahas pembiasaan berbahasa Jawa dan dolanan Nusantera dalam membentuk karakter sosial sedang peneliti sekarang membahas dalam pembentukan karakter sosial dan budaya.
2.	Yosie Ervanda dan Anis Fuadah Z (2020), dengan judul “Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng dari Provinsi Yogyakarta dan Pembentukan Karakter Tanggung Jawa pada Peserta Didik MI/SD di Indonesia”.	Membahas pelaksanaan pembiasaan permainan tradisional cublak-cublak suweng dalam membentuk karakter.	a. Peneliti terdahulu hanya membahas permainan tradisional cublak-cublak suweng sedangkan peneliti sekarang membahas beberapa permainan tradisional. b. Peneliti terdahulu menggunakan jenis penelitian studi pustaka sedangkan peneliti sekarang menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif.
3.	Fatimatuz Zahro (2022), dengan judul “Pengaruh Pembiasaan Berbahasa Jawa Krama Terhadap Pembentukan Karakter Sopan Santun Siswa Kelas IV di SD Miftahul Falah Pati Tahun 2022/2023”.	Membahas pengaruh pembiasaan berbahasa Jawa Krama terhadap pembentukan karakter sopan dan santun	a. Peneliti terdahulu hanya membahas karakter sopan dan santun sedangkan peneliti sekarang membahas beberapa karakter sosial. b. Peneliti terdahulu menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti sekarang menggunakan metode kualitatif.

C. Kerangka Berfikir



